Universidad de Puerto Rico
Administración Central
Instituto FILIUS
Vicepresidencia de Investigación y Tecnología
Programa de Asistencia Tecnológica de Puerto Rico
RECURSO CON SENTIDO

Manual de Instrucciones Básicas en Español para utilizar el Programa de Computadora BOARDMAKER

© 2007 PRATP

El contenido de este folleto fue subvencionado por el Departamento de Educación de los Estados Unidos (DEEU) bajo la Propuesta Núm. H224A970001-04. Sin embargo, este documento no necesariamente representa la política del DEEU, por lo que no debe inferirse que consta con el endoso oficial del Gobierno Federal.

Diseño de: Gretchen M. Matías Lebrón
Edición de: Vivian Pérez Padilla
Revisado en Junio/2007

Programa de Computadora BOARDMAKER

1. **¿Para qué se utiliza este programa de computadoras?**
   Este programa consiste en una librería de símbolos, agrupados en categorías, que permite a sus usuarios diseñar tableros de comunicación y otras actividades como calendarios y rutinas.

2. **¿A quiénes va dirigido este programa?**
   Este programa está diseñado principalmente para maestros y profesionales que trabajan con la creación de plantillas y actividades para usar con personas que tienen alguna limitación de comunicación o problema de aprendizaje, entre otros impedimentos.

3. **¿Cómo funciona?**
   Este programa funciona con una librería de símbolos que el usuario puede utilizar para crear tableros de comunicación y otras actividades. El usuario utiliza las plantillas ya programadas o las plantillas que ha creado él mismo y asigna a la página símbolos que representan ideas, acciones u objetos.

4. ¿Cómo puede este programa ayudarlo(a)?

Si tiene la necesidad de:	**Este programa puede ayudar de la siguiente manera:**
Fabricar plantillas para diferentes comunicadores.	El programa cuenta con plantillas ya programadas para los diferentes comunicadores que existen en el mercado.
Fabricar materiales educativos o terapéuticos como: calendarios, itinerarios, libros de cuentos y hojas de actividades, entre otros.	El programa permite fabricar de manera rápida y sencilla cualquier actividad diseñada por usted. Los menús son intuitivos, por lo que el programa se aprende a manejar fácilmente sin necesidad de entrenamiento formal en computadoras.
Fabricar materiales para varios estudiantes.	El programa le permite diseñar y guardar sus propias plantillas que luego puede modificar según las necesidades particulares de cada estudiante.

Este material no necesariamente representa un endoso al producto o la compañía que lo manufactura o distribuye.

Si tiene la necesidad de:	Este programa puede ayudar de la siguiente manera:
Utilizar imágenes digitalizadas o importadas del Internet para añadir a sus actividades.	Boardmaker le permite añadir estas imágenes a su librería de símbolos y almacenarlas dentro de sus categorías o en categorías diseñadas por usted. Una vez las imágenes se añaden al programa, todos los usuarios las pueden utilizar las veces que sean necesarias.
Alterar símbolos para realizar composiciones.	El programa le permite cambiar el color, tamaño y composición de los símbolos para realizar montajes y combinar dos símbolos o más.

Ventajas al utilizar Boardmaker:

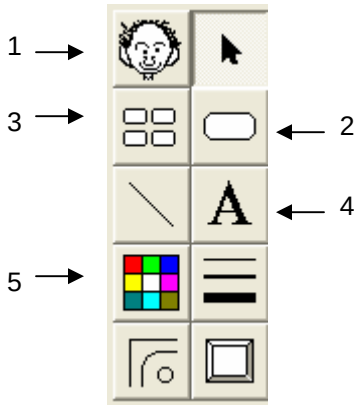
- Boardmaker cuenta con plantillas ya diseñadas para un sinnúmero de comunicadores disponibles en el mercado. Usted también puede fabricar sus propias plantillas.
- Al programa se le pueden añadir librerías específicas con símbolos para lugares de comida rápida, sexualidad, fotos, entre otros. Estas librerías pueden ser adquiridas comercialmente con el manufacturero del programa.
- El programa permite importar imágenes nuevas de diferentes fuentes y además permite utilizar sus símbolos con otros programas compatibles.
- Los tableros se pueden almacenar y alterar cuantas veces sea necesario. Además, se pueden imprimir cuantas veces sean necesarios.
- Los símbolos pueden utilizarse tanto a color como en blanco y negro.
- El programa se puede utilizar tanto en inglés como en español.

Este material no necesariamente representa un endoso al producto o la compañía que lo manufactura o distribuye.

Comandos básicos:

- Para abrir el programa busque el icono de Boardmaker que aparece en el escritorio (*desktop*) de su computadora y haga doble clic.

- Una vez dentro del programa verá los siguientes botones. Deberá conocerlos, ya que son los más importantes:



1. Esta herramienta abre la librería de símbolos del programa.

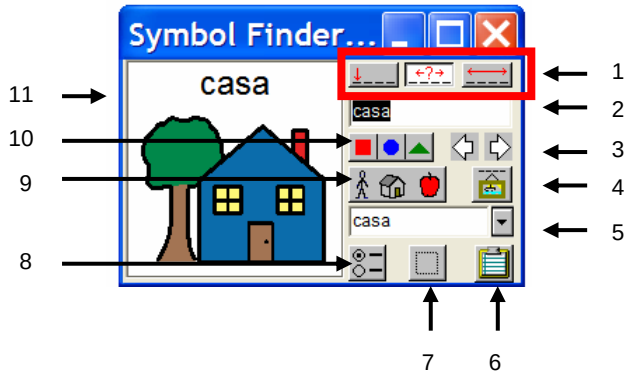
2. Esta herramienta le permite crear el botón donde ubicará el símbolo. Si desea que el botón sea un cuadro perfecto debe apretar la tecla SHIFT mientras dibuja el botón.

3. Esta herramienta le permite duplicar el botón original. Coloque la herramienta en el botón que desea duplicar. Luego, haga clic en el mismo y con el ratón (*mouse*) arrástrelo por toda la página hasta que obtenga la cantidad de botones deseados.

4. Esta herramienta le permite añadir texto, ya sea directamente a la página o los botones de símbolos.

5. Esta herramienta le permite cambiar el color de fondo de la página, los botones y del borde de los botones.

Este material no necesariamente representa un endoso al producto o la compañía que lo manufactura o distribuye.



1. Estos botones se utilizan para definir los parámetros de búsqueda.

2. Este espacio se utiliza para escribir el nombre del símbolo que se quiere buscar.

3. Estas flechas permiten ver, en el espacio identificado con el número once, todos los símbolos disponibles para la búsqueda.

4. Este botón se utiliza para asignar un símbolo nuevo o símbolo ya existente a alguna categoría.

5. Este espacio se utiliza para escribir un nombre alterno al que se incluye con el símbolo. Este nombre aparecerá junto al símbolo una vez se inserte, pero no cambiará el nombre original que se asignó al dibujo.

6. Esta herramienta permite hacer una copia del símbolo al portapapeles (*clipboard*).

7. Esta herramienta sirve para seleccionar partes específicas del símbolo.

8. Esta herramienta permite cambiar el idioma de búsqueda.

9. Este botón permite ver las categorías de búsqueda disponibles y desactivar o activar las que sean necesarias.

10. Este botón permite ver simultáneamente todos los símbolos disponibles para una búsqueda.

11. En esta ventana se ven los símbolos disponibles para una búsqueda. El símbolo que aparezca en esta ventana será el que se insertará en el botón seleccionado. Lo único que necesita es hacer clic en ese botón.

Este material no necesariamente representa un endoso al producto o la compañía que lo manufactura o distribuye.

Para información adicional:

Distribuidor USA:

- *Mayer-Johnson LLC*
  PO Box 1579
  Solana Beach, CA 92075-7579
  Teléfono: 858-550-0084/ 1-800-588-4548
  Fax: 858-550-0449

Distribuidor PR:

- *UMECO, Inc.*
  171 Federico Costas
  Box 21536 Hato Rey, PR 00928-1536
  Teléfono: (787) 620-0011 Ext. 607 / Fax: (787) 758-2925
  Internet: www.umecopr.com

- *KTG Inc.*
  150 Calle #1, Cupey Industrial Park, San Juan, PR 00926
  Teléfono: (787) 760-7610
  Fax: (787) 760-1590
  E-mail: ktoro@ktginc.com

- *Camera Mundi, Inc.*
  Caguas, Puerto Rico
  Teléfono: (787) 743-4876 / (787) 653-4876 Ext. 241
  Fax: (787) 746-4979
  E-mail: jponce@cameramundi.com
  Internet: www.cameramundi.com

Este material no necesariamente representa un endoso al producto o la compañía que lo manufactura o distribuye.